

10 月号
1995
580yen 特別定価

電撃王

DENGEKI-OH



98-TOWNS
◆メビウスリンク
SATURN
◆ワールドアドバンス大戦略
〜鋼鉄の戦風〜
PLAY STATION
◆ときめきメモリアル
◆闘神伝2
3DO
◆ボリスノーツ
PC-FX
◆アンジェリークSpecial
SFC
◆ドラゴンクエストVI
PC-ENGINE
◆パズールでござーるの
ゲームでござーる
MD
◆バーチャファイター
NEO GEO
◆ステークス・ウィナー
ARCADE
◆マヴル・スーパーヒーローズ

任天堂&スクウェア共同開発

マリオRPG

に秘められた
重大な意味と可能性

真相究明:
電撃インタビュー

1995年上半期完全版

美少女ソフト カタログ

18禁
限界袋とし
付き

超マニアのあなたもきっと満足
半期に一度のスペシャルH特集

【徹底データ攻略】

シャイニング・ウィズ
テーマパーク
鉄拳2

【好評連載】

傭兵伝説クリスタニア
デュアン・サーク
読者参加クリスクロス



任天堂&スクウェアが組んだ！
両社の共同開発ソフトに秘められた
大きな意味と大きな期待

SUPER MARIO RPG

スーパーマリオ RPG



噂の超大作 「スーパーマリオRPG」 ついに公開!!

FC時代からのスーパー
スター・マリオが、スクウェアの手
で華麗に変身！ 表面化つつあ
るこの超大作の魅力と、
水面下に潜むスクウ
ェアの野望を電撃王
がスクープ！

フィールドは3D。でも
しっかりマリオしてます

□ボックスは今まで通り、
ジャンプしてたたいて取る。
上から踏める敵もいるけど、
接触するとバトルに突入！

3Dになっても
シカケはいっぱい

やっぱり冒険にはスリルが
なくちゃ！ こんなアクション
風味付けのシーソーや、バ
ズルっぽいシカケもいっぱい。

「ドンキー」のCG技術で
マリオが華麗に動く、戦い！

グラフィックは「スーパー
ドンキーコング」と同じCG
レンダリング技術で制作。動
きの良さは保証付きだ！

DATA **RPG**

発売元：任天堂
発売日：未定
価 格：未定
形 態：バックアップ



マリオが見つけたRPGの新世界

「マリオがRPGになる。しかも共同開発はスクウェア!?」
このニュースを聞いたとき、「FF」のフィールドに
マリオが元気に立っている姿を思い浮かべた……。
しかし公開された「スーパーマリオRPG」は、
そんなちゃんゲームではなかったのだ。
フィールドは3Dタイプ。で、歩き回る感覚は
「マリオワールド」そのまま。でもちゃんとしたRPG!
「マリオ」というキャラクターが、既存のRPGを超えた
新感覚RPGを生み出したのだ。この驚きを感じて欲しい。



「任天堂とスクウェアが、共同でゲーム
を作っている!」そんな情報がゲーム業
界を席巻したのは、'94年の秋。発表だけ
で明確な情報のなかった当時は、任天堂
の顔とも言えるマリオとスクウェアの
名前だけを材料に、単純に「FF」のよ
うな戦闘画面にマリオが立つRPGを思い
浮かべたものだった。

だが、その考えは、いい方向に裏切ら

れた。今回発表されたマリオのRPGは、
「FF」でもなければ「ロマサガ」で
もない。公開された写真を見れば明らか
のように、このゲームは「マリオRPG」
という新ジャンルに数えられてもおかし

くないほど、独創性に富んでいるのだ。

任天堂とスクウェア。ソフト製作に関
して言えば、ライバルとも呼べる関係だ
が、実は両社には共通点がひとつある。
それは「常に何か新しいことをやる」と
いう姿勢だ。マリオがシリーズを重ねる
ごとにアクション性を増し、スクウェア
が「ロマサガ」「クロノ・トリガー」
と、常に斬新なシステムを搭載したRPG
を作り続けているのはご承知の通りだ。

「新しさ」を目指し進化する両社がドッ
キングすれば、そこからは想像以上の斬
新なゲームが生まれるはず。舞台がRPG
になり、フィールドも3Dへと進化。ス
トーリーからシステムまで、すべてが一
新されるマリオの世界。「スーパーマリ
オRPG」では、かつて経験したことのない
新しい体験が、プレイヤーを楽しませ
ようと待っている。この3Dフィールド
にどんな驚きが詰まっているのか、想像
するだけでワクワクしてくる!



▲「スーパーマリオRPG」には、さ
まざまな新システムはもちろん、感動
的なオハナシだって用意されている。
飛んで跳ねてのマリオから、泣いて笑
うマリオへ。この変身にいちばん
とどまってるのは、マリオ本人かも?

任天堂&スクウェアの
カップリングは1+1=2以上の
ゲームを生み出した



宮本茂氏INTERVIEW①

任天堂とスクウェアの
意見が合って制作を開始。
だが「FF」にマリオを
のせるだけなら意味がない

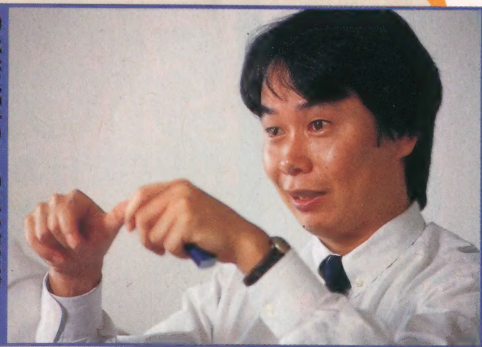
マリオがなぜRPGに? なぜ開発をスク
ウェアに? 多くの期待と疑問とともに出現
したこのゲーム。その裏に秘められた思惑を、
任天堂の宮本氏の言葉から探ってみよう。

「これは昔からあった構想なんです。ACT
って難易度が高いと離れてしまうユーザーも
多い。AVGとかRPGとか、反射神経を要
求しすぎない「マリオ」ができれば、もっと
みんなに受け入れられるだろうと。で、RP
Gという方向性は昔からあったんです。開発
をスクウェアにお願いしたのは、やはりRP
G制作のノウハウを豊富に持っているから。
スクウェアとは、例えばアメリカでの『FF』
をNINTENDO POWER(米国のゲーム雑誌)で仕掛

けたりとか、いろいろな部分でおつ
き合いがありまして。それで話をし
ているうちに、マリオのRPGを作
りたいと思っていた任天堂と、中世
ものじゃない、万人ウケするRPG
を作りたいと考えていたスクウェアとの意見
が合って、今回の共同制作が実現したんです」
任天堂+スクウェア。だが、この夢の計算
式的答えとして生まれたゲームは、単に「F
F」にマリオを重ねただけのものではなかつ
た。マリオのためだけに作られた、新しいR
PGの世界が出現したのだ。

「『FF』にマリオをのせるだけなら、スク
ウェアと組む必要はないし、スクウェアにとつ

●任天堂
●宮本茂氏
「マリオ」ゼルダの生みの親。本ゲ
ームにプロデューサーとして制作に参加。



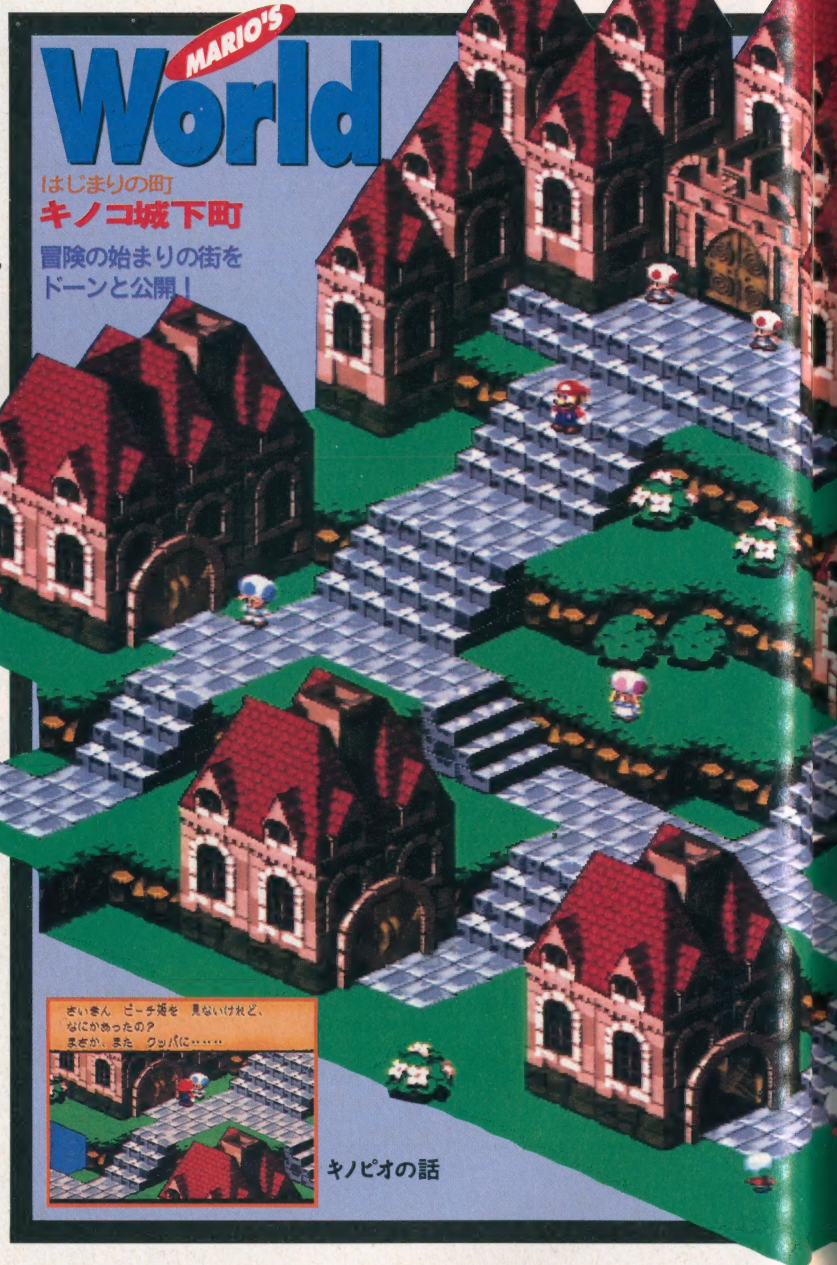
ても意味がない。実はもう最初から、ACT
イベントを主体にしたRPGにしようと思っ
ていたんです。戦闘にしても、現段階よりも
うちちょっとACTっぽくしたくて」

そんな宮本氏の言葉には、お互いにアイ
デアを持ち寄って、いいものを作り出そうとい
う意気込みが感じられる。両社の意気込みが
ぶつかり合い、影響し合った結果として、こ
んな独特の世界が生み出されたのだ。

「マリオらしさ」が「新しさ」!?とにかく見て!

え? たたく? ジャンプする?
でもACTと思ったら大間違い。
マリオの基本中の基本、走る、
跳ねるといった部分を残して、
しっかりRPGに料理されて
しまった我らがマリオくん。
でもけっこう楽しいんだ、これが。
マリオとしては当たり前、でも
RPGとしては抜群に新しい。
そんな微妙な融合のしかたが、
このゲームには光ってます。
スケールアップした物語と、
見て見て、楽しいでしょ! って
言いたくなるような、ユニークな
システムが盛りだくさん!

目がさめるほどカラフルで、とっても
にぎやか。フィールドマップをひと目見
て思うのは、RPGになってもマリオはや
っぱりマリオだなあってこと。だ
けどマリオらしさを追求したら、
冒険の舞台にもシステムにも、今まで
のRPGにないような新しさが次々に生
まれている。立体感あふれる3Dフィールドで
の冒険は視覚的にも新鮮。お店での買い物なん
か、RPG初体験のマリオにとってはちょっとした
お楽しみかも。さらに冒険中はマリオACTさ
ながらのシカケが登場。プレイヤーを楽しませ
たり困らせたり、敵に乗って移動したり、切り株
の穴にもぐればワープゾーンだったり、いろ
んなお遊びが盛り込まれている。戦闘シーンに
ついては、詳しい内容はまだ公開されていない。
パーティプレイが可能なのは確かだが、とする
と誰が仲間になるのかも気になる。



MARIO'S Story RPGだけの 新しい敵が登場!?

物語は『スーパーマリオRPG』用の
書き下ろし。平和なキノコ王国に再び
クッパの魔の手が忍び寄り、再びピー
チ姫がさらわれた。救出に向かったマ
リオはクッパ城で大奮戦。だがピーチ
姫救出目前というそのとき大異変動
発! クッパ城を突如襲ったその異変
とは? この先はまだ秘密だが、突如
現れたクッパ以上の手ごわい敵に、マ
リオたちは立ち向かう。RPGオリジ
ナルの敵の登場というわけだが、味方
になる新キャラだって当然いる。けっ
こう個性的で楽しいゾ。



こんなキャラも
お目見えだ



◀マリオワ
ルの知
識人。
ドの知
識人。

◀穴掘り
が得意
なモグ
ラー族。

◀王女に
憧れる
鳥とそ
のしも
べ。

◀遊びが
大好き
な謎の
キャラ。

◀コイン
に目か
ないワ
ニの盗
賊。

MARIO'S Action ACTマリオの 楽しさがそのまま

宝箱発見! やっぱり
マリオはたたいてとる!

フィールドに浮いている[?]ボク
スは、下からたたいて中身を取る!



▼体力を回
復できる。
ムテキ!



●キノコ城

お城の中にはキノコ大臣をはじめ、兵士たちもいる。だがまたもやピーチ姫の姿が見あたらない…。

▶国を司るキノコ大臣。

ここは、審問です。そうしているんで、そうさる、サッっていませんでした？



▲城では昼寝もできる。平和そう？

●宿屋

星のマークは宿屋の印。一晩眠れば体力回復、元気ハツラツ。でもコインがないと泊まれない。



▲RPGであることを実感できるワンシーン。

●道具屋

キノコのマークは道具屋さんだ。

▶ちょっとイタズラ。

▼品ぞろえはどんなものでしょう。



フィールド移動中はさまざまなアクションを駆使し、シカケを利用しワナをくぐり抜ける。ここが、タダのRPGで終わらない

由縁。⑦ブロックでコインを稼いだり、ワープゾーンやブロックのシカケなどは Mario ACT でもおなじみだね。

RPGでもMarioはふむ!

ハナチャンを踏むと!? 踏み所を誤ると怒るぞ。



木の切り株はワープゾーン

ワープを利用して進むダンジョンもあるようだ。



ブロックのシカケも!

踏むと移動するブロックを使い、空中移動中。

▼前のブロックに乗ると、後ろから前へ移動。



宮本茂氏INTERVIEW②

刺激があれば、今後も共同制作はありうる



この共同制作は、単にいいゲームを作るだけでは終わりにしない。両社が長所を出し合った結果、お互いにいい刺激を受け合っているようなのだ。現に宮本氏にとっても、さまざまな部分で発見があったらしい。「この仕事には僕自身かなり満足しています。スクウェアには絵のうまい方が多いし、『Mario RPG』を2年で作ってしまうのもすごい。開発のスケジュールがうまいんでしょうね。僕は職人かたぎでコツコツやるから、3~4年はかかりそう」スクウェアのすごさを目の当たりにして、Marioの生みの親もビックリという感じだ。だが、宮本氏だって負けてはいない。プロデューサーとして制作に関わり、任天堂流のこだわりを遺憾なく発揮。

「このゲームでは、僕はイメージのすり合わせをメインに制作に参加しています。遊び具合をMarioっぽくするための確認役ですね。今はもうちょっとキャラを直していこうと思っていて、Marioの絵だったら腕の長さをこうして……とか。やっぱり思い入れがあるんで、細かいことも気になっちゃうんですね」

効率のよい制作態勢を整えているスクウェア。一方職人風のこだわりでじっくりゲームを作る任天堂。制作姿勢の違いも、制作技術においてよい影響を与え合っていることは間違いないさそう。もし共同制作に大きな利点があるとしたら、今後もこのカップリングはありうる?

「ないとはいえない。『スターフォックス』ではアルゴノーツ(英国のソフトウェアハウス。任天堂にポリゴン技術を提供)と組んでるし。でも、ただ一緒に作るだけじゃダメ。お互いに何かを得られるようでなければ」

違う技術を持った人間と共に作業し、何かを得る。前向きな姿勢で作られた『Mario RPG』は、ユーザーの期待に確実に答えてくれそう。『仕上げのていねいな2つの会社が、ていねいに作るから楽しみにしてください。Marioを使ったACT性のあるRPGなんで、ひとつぐらひは大きなシカケを作りたいですね。ちょっとACTっぽい部分で、ね」

こういうソフトが生まれてくるから、SFCってやめられない。そして任天堂64ビット機の優位性を、またひとつ感じてしまった気もする。

宮本氏が語る「こんなところがMarioです」

RPGだけどMarioっぽいゲーム感覚

僕はゲームをジャンル分けする気はありません。だからRPGという枠にこだわらず、ACTイベントを主体に世界を構成するつもりです。シカケも大小さまざま!

▶ACT Marioを思わせるようなシーンがいくつか。



Marioらしいホンワカとしたレンダリング

グラフィックのレンダリング技術は『スーパードンキー』と同じもの。表現のしかたもいろいろで、『Mario RPG』ではシリアスに描かないレンダリングをしている。

▶同じ技術でも、暖かみを優先してMarioらしさを演出。



『スーパーマリオRPG』は一つの結論。
さらにふくれあがった信頼と技術力で
スクウェアは何を狙っているのか!?



●スクウェア 宣伝部長●山下弘二氏

『FFIV』発売の年である'91年3月スクウェアに入社。
新聞・一般誌向けの広報を担当し、昨年11月に現在の宣伝
部長に就任した。

「FF」を中心に多彩な スタイルのRPGを 提案するスクウェア。 その視線の先にあるものは…?

もはや誰もが認めるNo.1RPGメーカー。
スクウェア。最新ソフト情報と気になる次の
動向から、そのRPG戦略の核心に迫る!

『スーパーマリオRPG』を除いても、『聖剣伝説3』
『ロマンシング サ・ガ3』そして『ガンハザード』
と、現在のスクウェアのラインナップには強力なR
PGが3本も並んでいる。しかもRPGというひと
つのジャンルの中にありながら、どれも個性がきわ
立ち、「全部プレイしたい!」とユーザーに思わせる
魅力がある。スクウェアのRPGに対する考え方と
こだわりが、そのあたりに隠されているのだ。

「現在のラインナップもそうですが、新作を立ち上
げるときにいつも前提としているのは、これまでに
ないRPGを作ろう、ということです。これは、サイ
ドビューの戦闘シーンを採用した『FF』1作目
からのスクウェア自身の姿勢です。RPGというシ
ステムを残しつつ物語性を重視した、スクウェアな
りのRPG作りを目指しています」

常に新しいものを。根本は同じRPGというシス
テムでも、新作立ちあげのたびに制作スタッフがデ
ィスカッションし、多くの個性的なスタイルが生ま
れたというわけだ。「I」から「II」へ、「II」から「III」
へ。単に前作の流行ではなく、何かしら改良が加え
られているのは、どのタイトルにおいても共通だ。
『ガンハザード』にいたっては、世界観は受け継ぎつ
つも、ゲームシステムから大きく変えて新しいRP
Gを作ろうと挑戦している。

「これはシリーズものに対する考え方だと思います。
物語をそのまま引き継ぐのではなく、その作品の
世界観を継承しつつ次に展開していくことが、シ
リーズものの定義だとスクウェアでは思っています。
どちらがいいかは人それぞれですが、スクウェアは
そう考えて開発しています。それがまた、他のゲー
ムとの差別化につながるはず。『ガンハザード』
はシステムはまったく変わっていますが、近未来を
舞台にした傭兵たちのドラマを描くという点は前作



ロマンシング サ・ガ3

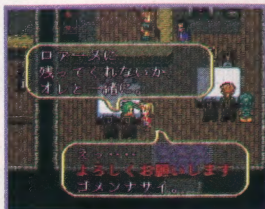
物語の演出にこだわり続けるフリーシナリオ大作は
物語に厚みを出すため軍隊どうしのバトルもプラス

'92年に第1作発売。キャラ選択、
ストーリー分岐により物語の展開が
かわる、フリーシナリオの代名詞と
も言えるシリーズ。『3』では「I」
のようにキャラクター性を重視し、
さらに「2」の戦闘の面白さを追求。
さまざまな部分で進化を見せるが、
『3』で初めてSLG風の軍隊どうし
のバトルが導入された。このシステ
ムにより、冒険も、物語も今までよ
り充実するはず。
プレイヤーはまさ
に、激動の世界に
降り立つのだ。

▶おなじみ分岐点のシー
ン。この選択でキャラク
ターの未来が変わる。



▲ビジュアルに凝りまくりのバトルシーン。陣
形技、合体技などシステム面も充実。



▼城門前で繰り広げられる激しい
戦闘! まさに国を、世界を巻き
込んだドラマがここにある。



DATA RPG

発売元: スクウェア
発売日: 11月11日
価 格: 未定
形 態: バックアップ

フロントミッションシリーズ



ガンハザード



●主人公アルベルト

▲元NORAD軍の軍曹。大統領暗殺のクーデターに巻き込まれたばかりか汚名も着せられ国外へ追放。現在傭兵として活動中。

シリーズ最新作は常に「新しさ」をシステム面を変更

から引き継いでいます。だから『ガンハザード』をプレイしたとき、『フロントミッション』ってこういう世界だよと、きつと感じてもらえるはず。ジャンルに特にこだわっていないので、S・RPGからの変更も、『FF』にATBが導入されたとか、その程度のことだと思っていますし、将来的には別のゲームとしてシリーズ化される可能性もあります」

『フロントミッション』シリーズでの大きな路線変更には、そうとうな決断力が必要だったに違いない。それを実行させたパワーにこそ、スクウェアのRPGに対する考え方が見事に投影されている。

「他のソフトにも言えることですが、はじめからA・RPGを作ろうと思ったのではなく、新しいRPGを作ろうとしたら『ガンハザード』になり、それが今あるA・RPGに近かったというだけ。ジャンルが先にあるのではなく、常にソフトが先にあるのです。この考え方は、ハードとソフトの関係にも言えることです。ハードが変わり、できることが広がったとしても、まずソフトありきですから」

『スーパーマリオRPG』で任天堂と組み、『フロントミッション』シリーズでジークラフト、OMIYA SOFTといった外部スタッフと組む。さらに手を広げ、ノウハウの蓄積に余念がないスクウェアは、その行き着く先に、何を見ているのか。

「先日、3Dキャラのロックとティナとシャドウがゴーレム相手に戦うというビジュアルを、ロスのシーグラフというグラフィックの学会に出展したんです。最新の技術で『FF』を作ったらこんな感じになる、という試みにすぎませんが」

それは単なるテストケースなのかもしれない。しかしユーザーからみれば、そういった技術が任天堂64ビット機に活かされるのでは、と期待するが。

「具体的には言えませんが、そんなふうになるかも知れませんね。とにかく現時点で大切なのは、ゲーム開発におけるベースの技術を蓄積しておくことです。基本ができているれば、どんな状況にも対応できる。実際には、新しいハードというものはやっていくうちにわかってくるものですから。その時々で最高の技術を駆使できればいいと思っています」

揺るぎない信用と、最高の技術力を得たスクウェア。具体的な内容はまだ見えないが、その視線の先に64ビット機があるのは確実だ。トップを切ってユーザーの前に躍り出るのは、まったく新しいタイトルか、それとも力のあるシリーズものか。

「64ビット機の普及状況によっては、『FF』をはじめとする今までのシリーズの展開もあり得ない話ではありません」

どちらにしても、他に類を見ないほどの技術とセンスを持つスクウェア。64ビット機が出現しても、今まで通り、いやそれ以上に、ユーザーを楽しませてくれるRPGを作り続けていくはずだ。

タイトルからもわかるように、このゲームは今年2月に発売された『フロントミッション』シリーズの第2弾。しかし山下氏のインタビューにもあったように、スクウェアの制作理念に基づいて、さらに「新しいRPG」へと変身をとげている。スクウェア自らが命名したジャンル名は、「ドラマティックA・RPG」。ゲームのメインはムービングフェイズというチャプターで進行する。ここにこのゲームの新しさが詰まっていた、アクションシーンの進行と同時にストーリーも進行していくのだ。炸裂する火薬の炎、飛び交う銃弾。そんな過酷な戦場の中で友と出会い、行く手を阻む敵と相対する。まさに戦場でのドラマが等身大の臨場感の中で展開する、新ジャンルの登場というわけだ。

ゲームのベースとなる世界観は大切にされているので、天野喜孝氏の描くキャラクターやちょっぴり陰影深いグラフィック、好評だったパーツ購入によるヴァンツァーのチューンアップも、今まで通り楽しめる。前作のいい部分を残しつつ、さらに新しいものを目指す。スクウェアのRPGに対する気概が最も現れた作品だ。

RPGのストーリー性とACTのダイナミズムがこのシステムで融合!!

DATA RPG

発売元：スクウェア
発売日：11月末予定
価格：未定
形態：バックアップ

World Map 移動



ワールドマップでは、母艦に乗って移動する。艦長は、女ながら頼りになるブレンド。

アルベルトが飛び込んだゲームの流れを追ってみよう

Fierd Map 出撃準備

フィールドマップに切り替わったら、到着した地点でのミッションに挑戦。クリアすれば次のミッションが発生。



▲敵レーダー基地に到着した。名のある敵がいるかも。



Moving Faze 熾烈な戦い

激しい戦いは主人公のレベルと入手アイテムがモノをいう。その合間に物語が展開!



▲物語は戦いの中、リアルタイムで進行。



▶生身で行動するシーンも

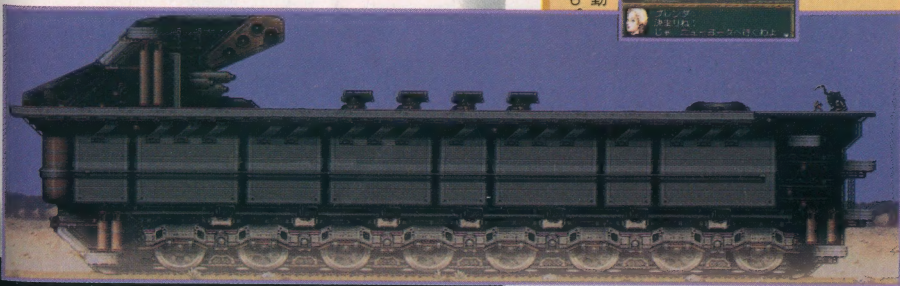
Mission Clear

戦いの果てに

ミッションをクリアすればお金と経験値が手に入る。すでにクリアしたミッションで、経験値稼ぎもできる。



▼お金をためれば、敵の撃破数で賞金が決定する。



巨大な砂漠戦車も登場する